第一图书网, tushu007.com

<<动画基础与练习>>

图书基本信息

书名：<<动画基础与练习>>

13位ISBN编号：9787040348927

10位ISBN编号：7040348926

出版时间：2012-07-01

出版时间：高等教育出版社

作者：陈淑姣 等 著

页数：137

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：http://www.tushu007.com

内容概要

《全国高职高专教育规划教材：动画基础与练习》是全国高职高专教育规划教材，是国家示范性高职院校重点专业建设成果。

《全国高职高专教育规划教材：动画基础与练习》是动画专业的入门教程，内容简明易懂，适合刚进入动画专业学习的学生和对动画设计与制作感兴趣的人士阅读。

《全国高职高专教育规划教材：动画基础与练习》分为五个单元，具体内容包括：认识动画、测试一下自己的潜能、提高一下自己的能力——动态速写、培养自己的空间意识——雕塑及以后的学习。

通过此书，读者能对动画行业以及动画制作过程有基本的了解，对动画从业人员需具备的基本能力有较深入的认识，并掌握如何进入动画行业、如何进行自我评价、如何提高动态速写能力、如何完善三维空间意识、如何明确工作范畴等专业知识。

希望读者能够在实践操作和专业学习方法的帮助下，提高自己各方面的素质能力，在动画行业找到适合自己的发展领域。

《全国高职高专教育规划教材：动画基础与练习》可作为高等院校动画艺术设计类专业培养高等应用型、技能型人才的教学用书，并可作为动画行业技术人员的专业参考书及培训用书，也可作为动画爱好者的有益读物。

<<动画基础与练习>>

书籍目录

第1单元 认识动画 第1课动画的基本概念和分类 1.1动画概念的来历 1.2动画的分类 1.3动画人才所需要的素质 1.4 你来做做 测试练习：用逐格动画表达城市印象 思考与练习 第2课 动画制作流程 2.1前期动画 2.2后期制作 2.3动画制作工具 思考与练习 第2单元 测试一下自己的潜能 单元总结， 第3课手翻书的制作 3.1制作工具与方法 3.2运动原理 3.3实例示范与分析：运动的单体 3.4你来做族 你可以让球跳起来吗？
思考与练习 第4课用镜头讲故事 4.1认识景别 4.2实例示范与分析：会讲故事的“ 故事板 ” 4.3 你来做族 编写故事板 思考与练习 第5课画连续动作 5.1定帧速写 5.2实例示范与分析：画连续动作“ 鞠躬 ” 5.3 你来做做 画蹲起动作 思考与练习 单元总结 第3单元 提高一下自己的能力——动态速写 第6课观察方法 6.1工具的选择 6.2观察的方法 6.3 你来做做 观察方法小练习：小动物的连续动作 思考与练习 第7课 画站立的人 7.1 比例关系 7.2动画角色设计 7.3实例示范与分析：角色设计 7.4 你来做做 动画形象小练习 思考与练习 第8课 画运动的人 8.1 动态线 8.2人体运动原理 8.3实例示范与分析：运动中的人 8.4 你来做做 画打高尔夫球的人 思考与练习 第9课透视眼 9.1场景设计与透视 9.2透视的基本知识 9.3常用透视方法 9.4实例示范与分析：场景设计训I练 9.5 你来做做 教室的透视练习 思考与练习 单元总结 第4单元 培养自己的空间意识——雕塑 第10课人体支架和骨骼制作 10.1 理解雕塑 10.2工具准备 10.3人体支架的制作 10.4人体基本骨骼 10.5人体骨骼制作步骤 思考与练习 第11课人体肌肉制作与外形修饰 11.1人体基本肌肉结构 11.2人体肌肉制作步骤 11.3皮肤制作 11.4修饰技巧 思考与练习 单元总结 第5单元 以后的学习 第12课做一部参赛动画短片 12.1定格动画的制作 12.2二维无纸动画的制作 12.3剪纸动画的制作 思考与练习 单元总结 附录：动画专业词汇（汉英对照） 参考文献与网站

章节摘录

版权页： 插图： 场景设计的目的是让表演发生在一个具体的环境中，让动画片有空间感、时代感和亲切感。
按照故事情节需要设计出恰当风格与形式的空间环境是场景设计的目的。
场景设计可以营造情节需要的环境气氛，好的场景设计可以提高动画的魅力，更好地展现动画的故事性和真实感。
不管是绘制的场景还是搭建的场景都需要用常规的艺术创作规律进行设计和绘制，透视是我们进行动画场景设计特别需要注意的问题。
在场景设计中应用较多的焦点透视是从一个固定的视点来观察景物透视关系，适合表现强调纵深感的构图，可以表现和营造真实的空间关系，利用这种透视方法表现的大多是写实风格的动画片场景。
因为焦点透视是以画面中某一固定角度去考虑物体的透视空间效果，前景的角色和背景是在统一的透视线的延伸，所以视觉效果是真实自然的。
9.2 透视的基本知识“ 透视 ”一词源于拉丁文“ perspclre ”（看透）。
在被观察物体不变的前提下，表面形态由于观测位置和角度的不同而产生不同程度的变形，这就是所谓的透视现象。
透视是一种描绘视觉空间的科学。
图9—3中，画者通过带有网格的屏风来对模特进行观察，所画的纸上也带有网格，他将所看到的线的长短、角度与网格进行参照比较，在纸上复制所看到的画面，这样他所画出的图就带有透视感。
人类的视觉过程是产生透视现象的根源。
人眼的视网膜视像和图片上的图像都是依据相似的光学原理在二维平面上得到的三维空间图像。
人眼睛所看到的一切景物都是光线以直线的方式通过眼睛的光学结构把物象投射到眼内后壁的视网膜上得到的。
视网膜是个扁平的二维曲面，其上所成的像是经过缩小、变形之后的视网膜视像，视网膜是平面的，而我们通过视觉感受到的却是三维的立体形状，这是由于视知觉对由于透视关系而扭曲变形的图像进行了修正和还原，最终得到了立体知觉影像。
为什么会有透视效果？
因为对一件东西而言，其实双眼是以不同的角度来观察它的，所以东西会有往后紧缩的感觉。
那么必然会交会在无限远处的点，透视的要诀在于定消失点。
越近的东西两眼看它的角度差越大，越远的东西两眼看它的角度差越小，很远的东西两眼看他的角度几乎一样，因此放得离你近的东西，紧缩感通常较强烈。
从图9—4这个图例中，我们可以看出，两个人体中远离观看者的那个人体上下的发散线条所形成的视角比较小，这样就造成了在人视网膜上形成的形象较小一些。
视网膜是位于眼睛后壁上的感光区域，在这里形成的影像传递到大脑，大脑根据距离解释图像信息，物体在远处时，视角会缩小，物体会在视网膜形成一个点或消失，这个消失的位置就是“ 消失点 ”。

编辑推荐

《全国高职高专教育规划教材:动画基础与练习》是全国高职高专教育规划教材，是国家示范性高职院校重点专业建设成果。
通过《全国高职高专教育规划教材:动画基础与练习》，读者能对动画行业以及动画制作过程有基本的了解，对动画从业人员需具备的基本能力有较深入的认识，并掌握如何进入动画行业、如何进行自我评价、如何提高动态速写能力、如何完善三维空间意识、如何明确工作范畴等专业知识。
希望读者能够在实践操作和专业学习方法的帮助下，提高自己各方面的素质能力，在动画行业找到适合自己的发展领域。

第一图书网, tushu007.com

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:http://www.tushu007.com